

Игра и эмоциональное развитие младших школьников

М.Э. Вайнер

Создавая условия для интеллектуального развития детей, взрослые также должны помнить мысль Л.С. Выготского о единстве интеллектуальных и эмоциональных (аффективных) процессов.

Развивая эту идею, другой отечественный психолог – С.Л. Рубинштейн приходит к заключению, что «мышление как реальный психический процесс уже само является единством интеллектуального и эмоционального, а эмоции – единством эмоционального и интеллектуального».

Именно поэтому, во-первых, в развитии личности ребенка необходимо соблюдать гармоничное равновесие в развитии его эмоций и интеллекта. Развитие интеллекта должно не подавлять эмоциональную сферу, а наоборот, обогащать ее, расширять диапазон причин, которые способны радовать или огорчать человека, расцветивать его чувственный мир новыми выразительными красками. К сожалению, наблюдается явный приоритет интеллектуального развития перед эмоциональным в ущерб последнему и в конечном итоге в ущерб развитию личности ребенка в целом.

Во-вторых, полноценное развитие интеллекта невозможно, если есть недостатки в эмоциональном развитии. Эмоции не могут быть подменены, подавлены интеллектом, ибо отсутствие эмоций или бедность эмоциональной сферы ведут к пассивности мыслительных процессов.

Интеллектуальные эмоции – удивление, сомнение, уверенность, обобщенное чувство нового, восторг по поводу верно разгаданной головоломки – возникают в процессе познавательной деятельности и влияют на нее.

Интеллектуальные чувства участвуют, порой незаметно

для ребенка, в пробуждении его познавательной потребности. Одновременно эти чувства сигнализируют ребенку о том, что в ситуации есть нечто – неизвестное, загадочное, что хочется узнать, что представляется ценным.

Интеллектуальные чувства на различных этапах мыслительной деятельности участвуют в «эмоциональном наведении» ребенка на точные действия и в направлении его мысли в зону поиска верных решений. Эмоционально переживаются возникающие в мыслительном процессе трудности, противоречия и долгожданные правильные решения.

Развитие эмоциональной сферы детей, так же как и интеллектуальной, наиболее эффективно происходит **в игре**.

Игровая деятельность привлекательна для детей и способна вызвать положительную мотивацию к заложенному в ней коррекционно-развивающему педагогическому воздействию.

Игра как деятельность по овладению «умением уметь» дает ребенку конкретные навыки и общую гибкость поведения, формирует способность к восприятию нового, неожиданного, обеспечивает развитие не только конкретных умений, в том числе и интеллектуальных, но и общую готовность к адекватному эмоциональному реагированию.

Игра – это деятельность, в которой ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает систему человеческих отношений, окружающую действительность. Эмоциональные проявления, наблюдаемые в игре, их богатство, разнообразие обусловлены протеканием эмоций, порождаемых как реальным «я» ребенка, так и ролью, которую он выполняет.

Игра также предоставляет возможности для перестройки эмоционального опыта играющего: создание и разрядка напряжения, освобождение от страха, злости, грусти и др. В игре возможно инсценирование эмоций, чувств. В игре реализуется способность ребенка «быть собой и другим». Весь путь развития эмоций – от их за-

рождения до факта эмоционального реагирования – в игровых заданиях контролируется контекстом игры, сюжетом, игровой ролью. Обладая особыми эмоциогенными свойствами, игра усиливает эмоции, провоцируемые сенсорными стимулами, индивидуализирует их, обогащает оттенками.

В основу рекомендуемых здесь игр заложено **обогащение сенсорного** (от лат. *sensus* – ощущения) **опыта** детей. Ощущения (зрительные, слуховые, тактильные, обонятельные, осязательные, вкусовые и вестибулярные) с присущим им эмоциональным тоном вызывают у детей гамму эмоций, становятся теми побудителями, которые приводят в действие механизмы эмоциональной сферы*.

Игра **«Свинки»**. Дети, сидя за партами, инсценируют фрагмент стихотворения:

Как на пишущей машинке

Две хорошенькие свинки

(любуются на себя, глядя в «зеркало»-ладошки)

Стуки-стуки, стуки-стук,

Стуки-стуки, стуки-стук.

(стучат, дифференцируя каждый пальчик на обеих руках, по предметам с поверхностью разного качества: по столу, книге, по собственному колену, по тыльной стороне ладони и т.д.)

И постукивают, и похрюкивают

Хрюки-хрюки, хрюки-хрюк

(дети хрюкают).

В этой игре интегрировано решение нескольких задач: дети получают различные тактильные ощущения; непроизвольно включают жест и мимику (дети улыбаются, хмурятся); юмористический момент (дети хрюкают) предполагает общее взбадривание.

Игра **«Разведчики»** служит развитию слухового восприятия. Дети-разведчики в течение дня, экспериментируя, находят в пределах классной комнаты по два-три предмета, издающих оригинальные звуки. Оказывается, что дверь – скрипит, стул – жалобно пи-

щит, замечательно щелкает замочек на ранце, шуршит липучка на рюкзаке и т.д. В результате прежде незамечаемые звуки вызывают у детей яркие эмоциональные реакции. По итогам игры выявляется самый наблюдательный разведчик.

Следующие игры направлены на обогащение эмоционального опыта детей посредством развития у них остроты тактильных ощущений.

В игре **«Киска! Брысь под лавку!»** участвует пара: учитель – ребенок (потом дети играют друг с другом). Ребенок вытягивает руки вперед и кладет свои ладонки тыльной стороной вверх на «открытые» ладони учителя. Учитель смотрит в глаза ребенку, гладит его ладошки и выразительно приговаривает: «Киска, киска! Брысь под лавку!» На слове «брысь» ребенок должен успеть отдернуть ладошки, не дать их осалить. Чтобы игра проходила эмоционально, присказку желательно варьировать, вводя новый текст до слова «брысь» и произнося последнее как можно более неожиданно. Например: «Киска, киска! Ой, какая хорошая киска, пушистая, серенькая, а усики... Брысь!»

Игра **«Рукавички»**. На столе в беспорядке разложены «рукавички», вырезанные из картона и обклеенные материалом различной фактуры. Ребенок с закрытыми глазами должен подобрать пары «рукавичек». Со временем ведущий незаметно для играющего добавляет к исходным, уже освоеным парам «рукавичек» еще одну-две новых с качеством поверхностей, заведомо приятных на ощупь. В дальнейшем, строго индивидуально, возможно неожиданное сенсорное воздействие стимулов, противоположных по знаку: учитель инициирует соприкосновение ребенка с поверхностями отталкивающего качества, которые ребенок обычно избегал (колючее, шершавое и т.д.).

В игре **«Шалтай-Болтай»** дети хором произносят слова:

* Вайнер М.Э. Не только талантливо мыслить, но и талантливо чувствовать // Начальная школа: плюс – минус. 2000, № 3.

Шалтай-Болтай сидел на стене,
Шалтай-Болтай свалился во сне.
Куда упал? Во что попал?

Ребенок-водящий с закрытыми (а лучше с завязанными платком) глазами опускает руки в заранее приготовленные емкости с песком, водой, крупой, мукой, кнопками, семечками и т.д. и определяет их содержимое. Для развития словарного запаса детей игру со временем следует усложнить и предложить называть не содержимое емкостей, а свои ощущения: холодное, сыпучее, колючее и т.д.

В игре «**Золушка**» водящему ребенку завязывают платком глаза, ставят перед ним тарелку с горохом, чечевицей, фасолью и рядом еще две пустые тарелки. Задача ребенка аналогична задаче Золушки – разложить на тарелочки горох и фасоль, чтобы в первой тарелке осталась одна чечевица.

Непосредственно решая коррекционные задачи, **эти и подобные им игры с успехом заменяют традиционные часто малоэффективные физкультурные упражнения для отдыха детей**, построенные, как правило, по принципу «делай, как я» (под счет «раз, два, три...» и т.д. дети вслед за учителем механически повторяют его движения).

Так, например, при первых признаках утомления детей можно предложить им игру «**Гостюшка**» – творческого плана, релаксационной направленности.

В отсутствие водящего (ребенок выходит за дверь) остальные дети-гости определяют условное движение. На приветствие-вопрос ребенка-водящего: «Здравствуйте, гости дорогие! Где были, что делали?» – дети-гости отвечают: «Где мы были – мы на скажем, а что делали – покажем!» и изображают мимикой, пантомимой, жестами задуманное действие: танцуют, скачут на лошадке, шьют и др. Целью игры является развитие у детей способностей понимать эмоциональное состояние других и адекватно выразить свое посредством жеста и пантомимики.

Игра, как присущий детскому возрасту вид активности, логично проецируется и на достижение определенных педагогических целей.

Известно, что дети не всегда сразу и с удовольствием откликаются на просьбу взрослого навести порядок в классе, в игровой комнате. Но стоит только эту просьбу перевести в игру, например «**Бюро находок**», как дети тут же приступают к делу. Только теперь они не просто наводят порядок, раскладывают предметы по местам, расставляют ровно столы и стулья, убирают в шкаф пособия и т.д., но еще и обнаруживают «потерянные» вещи (тут и ластик, и солдатик, и машинка, и заколка для волос, и даже мыльница – среди уроков было посещение бассейна) и сдают их в «Бюро находок». Когда работа закончена и в классе становится чисто, «Бюро находок» открывается. Вещи разыгрываются как фанты и возвращаются их владельцам.

В результате использования системы подобных игр, кроме приобретения детьми опыта адекватного эмоционального реагирования, попутно происходят **позитивные изменения в развитии высших психических функций** (мышления, речи, памяти, воображения, внимания), в развитии личности в целом, а также в овладении младшими школьниками интеллектуальными умениями и учебной деятельностью.

Литература

1. Ворopaева И.П. Коррекция эмоциональной сферы младших школьников. – М., 1993.
2. Симонов П.В. Эмоциональный мозг. – М., 1981.
3. Славина Л.С. Дети с аффективным поведением. – М., 1996.
4. Чистякова М.И. Психогимнастика. – М., 1990.

Марина Эдуардовна Вайнер – канд. пед. наук, доцент кафедры коррекционно-развивающего образования ИПК и ПРНО МО.